BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia selama ini masih kurang berhasil menciptakan kompetensi. Penyebabnya karena tidak ada kebebasan dalam belajar. Peserta didik hanya dituntut mendengarkan semua materi pembelajaran, menghafal semua materi pembelajaran dan dibatasi dengan berbagai peraturan belajar, sehingga semangat kritis dan kreatif mereka terpasung. Sementara pendidik dibebani oleh tumpukan tugas-tugas administrasi yang melalaikan tugas utamanya yaitu mendidik. Oleh karena itu pada saat penerapan kurikulum merdeka sudah tentu membawa efek dan perubahan secara signifikan mengenai guru dan tenaga pendidik di sekolah dari segi administrasi pembelajaran, strategi dan pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran dan bahkan proses evaluasi pembelajaran (Muslikah, 2023).

Ada empat pokok kebijakan merdeka belajar yaitu ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN), Ujian Nasional (UN), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Peraturan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Zonasi. USBN diganti dengan Ujian Assessment, hal ini dilakukan untuk menilai kompetensi siswa secara tes tertulis atau dapat menggunakan penilaian lain yang sifatnya lebih komprehensif seperti penugasan. UN diganti dengan assessment kompetensi minimum, kegiatan ini bertujuan untuk memacu guru dan sekolah untuk meng-upgrade mutu pada pembelajaran dan tes seleksi siswa ke jenjang selanjutnya tidak dapat dijadikan sebagai

acuan secara basic. Assessment kompetensi minimum untuk menilai literasi, enumerasi, dan karakter. RPP dalam kurikulum merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk dapat secara bebas memilih, membuat, menggunakan dan mengembangkan format RPP yaitu tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan assessment, RPP kini lebih dikenal dengan Modul Ajar. Dan zona PPDB dibuat lebih fleksibel, tujuannya untuk mengakomodasi ketimpangan akses dan kualitas di berbagai daerah. Dengan kebijakan merdeka belajar, sekolah diberi kebebasan untuk mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan visi misi yang ada di sekolah tersebut. Hakikatnya dengan menggunakan kurikulum merdeka itu juga memperdalam kompetensi guru dan siswa untuk berinovasi dan meng-upgrade kualitas pada pembelajaran independen. (Maulida, 2020).

Kurikulum Merdeka merupakan prasyarat yang memberikan kepercayaan penuh kepada guru dalam inovasi dan kreativitas, tidak hanya menerima perintah dari atasan (Muslikah, 2023). Inovasi dan kreativitas yang merupakan inti dari kemandirian belajar merupakan prasyarat yang memberikan keyakinan penuh kepada guru dan siswa dalam belajar sehingga siswa dapat belajar secara maksimal dibawah bimbingan guru. Oleh karena itu, kebijakan belajar mandiri dapat dipahami sebagai kebebasan guru dan siswa untuk berpikir, berkreasi, berinovasi dan berimprovisasi sesuatu yang lebih bermakna. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara dari Diknas sebelumnya. Sekolah harus menjadi '*student parks of learning*' agar nantinya bisa membuat taman siswa. Dalam pembelajaran mandiri, guru tidak hanya sebagai salah satu sumber belajar, tetapi juga berperan sebagai fasilitator pembelajaran

yang memberikan kenyamanan belajar bagi siswa, harus dirancang bermakna dan menyenangkan. Namun, dalam penerapannya, Kurikulum Merdeka masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan kurikulum ini secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kemampuan guru dalam mendukung penerapan Kurikulum Merdeka di SDN 4 Banda Aceh (Nazariana ddk, 2024).

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial) merupakan mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memahami alam sekitar dan interaksi sosial, namun kenyataannya banyak siswa yang merasa kesulitan memahami materi IPAS karena penyajian yang bersifat teoritis dan kurang menarik. Hal ini berdampak ada rendahnya berfikir kritis pada siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut , guru perlu menggunakan media yang dapat digunakan adalah edugame, yaitu media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah edugame, yaitu berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dari interaktif Melalui edugame, diharapkan siswa lebih efektif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPAS, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Berdasarkan latar belakang tersebut.

Pendidikan formal yang dialami seseorang dimulai di tingkat sekolah dasar. Di tingkat ini, siswa dibimbing dan di didik untuk memperoleh pengetahuan sebagai bekal di jenjang selanjutnya. Salah satu mata pelajaran di SD adalah Ilmu pengetahuan Alam

yang di singkat dengan IPA 2018 Seminar Nasional Pendidikan Dasar 667 kecenderungan dan kemampuan untuk berpikir, kecenderungan itu terlihat ketika ia memandang sesuatu disekitarnya, menyentuh, bahkan meraba sebagai bentuk keingintahuannya. Melatih berpikir kritis sangat penting diterapkan sejak usia anak. Pembentukan dan pembinaan cara berpikir yang lebih kritis pada anak jika dibina dengan baik akan mampu menumbuh kembangkan kesadaran berpikir sejak dini. Kurangnya variasi metode dalam pembelajaran digunakan guru akan menjadi salah satu penyebab siswa kurang antusias dengan kegiatan pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA harus menggunakan strategi ataupun metode yang cocok diterapkan sesuai materi yang dipelajari. Oleh karena itu pembelajaran IPA yang ideal bagi tingkatan siswa SD yaitu menekankan pengalaman siswa secara langsung.

Hal ini bertujuan agar dapat merangsang daya pikir siswa terhadap gejala alam yang timbul, menumbuhkan motivasi pola pikir aktif siswa untuk mengkritisi dan memecahkan masalah yang ada tentang fenomena alam yang timbul (Kasmini, 2018). Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi menyesuaikan dengan perubahan zaman agar bisa menyiapkan generasi emas di masa yang akan datang yang salah satunya adalah dengan terwujudnya pendidikan yang bermutu melalui program merdeka belajar (Hendri 2020). Merdeka belajar merevitalisasi sistem pendidikan untuk membangun kompetensi utama agar kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Pada kategori pedagogi, merdeka belajar mendorong berbasis kompetensi dan nilai-nilai, kurikulum, dan penilaian; serta pendekatan berbasis kebutuhan individu dan berpusat kepada siswa.

Pendidikan sebagaimana diketahui bersama memiliki tujuan untuk mencetak generasi cerdas dan memiliki karakter yang berbudi. Tidak hanya itu, pendidikan juga mendorong perubahan menuju Hal yang lebih baik dari generasi ke generas.Pendidikan juga diharapkan dapat melahirkan hal-hal yang inovatif,kreatif serta mencetak generasi yang mampu membawa perubahan yang jauh lebih baik. Pendidikan di Indonesia juga mendapat perhatian khusus karena dalam Pembukaan Undang-undang Dasar 1945 Secara eksplisit tercantum bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan Bagian tanggung jawab negara. Pemerintah juga telah mengalokasikan Dana untuk sarana peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, seperti banyaknya beasiswa bagi siswa kurang mampu dan berprestasi, beasiswa Bagi tenaga pendidik bahkan beasiswa melanjutkan studi di dalam atau di luar negeri hingga jenjang S3. Banyaknya Peluang untuk meraih pendidikan tinggi mendorong para pendidik maupun siswa untuk bersemangat meraihnya. Di sisi lain, Indonesia juga memiliki sumber daya manusia (SDM) yang sangat banyak, namun kurang meratanya pendidikan di Indonesia menyebabkan terjadinya kesenjangan pendidikan yang nantinya akan berimbas pada kesenjangan sosial. Melalui pendidikan, diharapkan siswa dapat memberikan dampak positif bagi dirinya dan orang-orang disekitarnya Dela Khoirul dan Ainia (2020).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dikelas VA SDN 4 banda ceh Pada bulan Desember 2024 Ditemukan bahwa proses pembelajaran kurang optimal. Karena kurang menggunakan media pembelajaran Hal ini menjadikan proses belajar mengajar cenderung pasif karena tidak adanya interaksi aktif antara guru dan siswa.

Sehingga siswa kurang fokus dalam belajar bahkan terdapat beberapa siswa yang bermain dan berbisik-bisik didalam kelas karena merasa bosan saat pembelajaran berlangsung Oleh karena itu berdasarkan uraian yang didapat maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Penerapan Media Edugame Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Ipas Di Kelas V SDN 4 Banda Aceh.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui pemaparan pada bagian sebelumnya, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan media edugame dapat meningkatkan berpikir kritis pada siswa kelas V di SDN 4 Banda Aceh?
2. Bagaimana penerapan media edugame dapat meningkatkan berpikir kritis pada siswa kelas 5 SDN 4 Banda Aceh?
3. Apa saja kendala dan solusi dalam penerapan media edugame pada pembelajaran IPAS?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan berfikir kritis siswa pembelajaran IPAS setelah menggunakan media edugame
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan berfikir kritis siswa pembelajaran IPAS di

kelas V SDN 4 Banda Aceh

3. Untuk mengidentifikasi kendala dan solusi dalam penerapan media edugame pada mata pelajaran IPAS

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi suatu yang baik secara teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis

   Memberi kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis media edugame pada mata pelajaran IPAS.

2. Secara praktis

   a. Bagi guru

      Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif.

   b. Bagi siswa

      Hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan berpikir kritis.

   c. Bagi Peneliti

      Setelah melakukan penelitian ini, peneliti memperoleh pengalaman serta keterampilan baru sehingga lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran dengan cara yang menarik dan efektif.

1.5 Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, perhatian, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar.
2. Media Edugame merupakan media pembelajaran berbasis permainan digital yang dirancang secara edukatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
3. IPAS sebagai mata pelajaran terpadu sangat membutuhkan penekatan yang konstektual dan menyenangkan, sehingga pengunaan edugame dinilai cocok untuk meningkatkan terlibatan siswa.
4. Berfikir kritis adalah proses mental yang digunakan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menilai informasi secara objektif dan logis, guna mengambil keputusan atau menyelesaikan masalah secara tepat.